S.T.A.L.K.E.R.

НАСТІЛЬНА ГРА

КНИГА ПРАВИЛ І ПУТІВНИК ПО МІСІЯХ ДОПОВНЕННЯ

УМІСТ ГРИ

* Уміст коробок місій можна переглянути на с. 6 і 7 додатка доповнення (зворот книги правил і путівника по місіях доповнення).

КАРТИ

Стандартні карти

10 карт зброї

4 карти аномалій

9 карт контактів

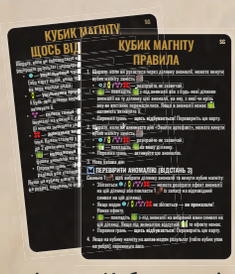
20 карт схронів

Малі карти

8 карт артефактів

Великі карти

4 карти ворогів

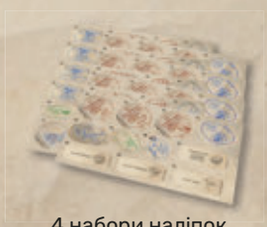


1 пам'ятка «Кубик магніту»

4 карти сталкерів

ПАПЕРОВІ КОМПОНЕНТИ

1 книга правил і путівник по місіях / додаток доповнення



4 набори наліпок

ЖЕТОНИ

5 жетонів здобичі

13 жетонів ран для ворогів

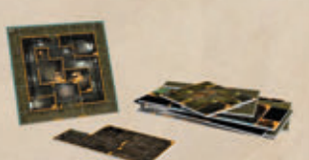
1 універсальний жетон уваги

МІНІАТЮРИ

4 мініатюри сталкерів

1 кубик магніту

ІНШЕ



9 тайлів мапи

6 коробок із місіями*

S.T.A.L.K.E.R. НАСТІЛЬНА ГРА. ДОПОВНЕННЯ

Це доповнення додає нові компоненти та історії до «S.T.A.L.K.E.R. Настільна гра». Відкривши цю коробку, можете додати її вміст до базової гри, дотримуючись наведених нижче правил:

1. Додайте всі 4 карти сталкерів до карт сталкерів із базової гри. Якщо ви вже проходите кампанію, можете замінити будь-якого зі своїх сталкерів на нового.
2. Додайте всі 10 карт зброї до колоди зброї. Ви можете здобути її як зазвичай.
3. Додайте всі 4 карти аномалій до колоди аномалій. Ви можете натрапити на них як зазвичай (наприклад, карту аномалії відповідного типу можна потягнути навмання під час проходження місій або сценаріїв режиму «Виживання в Зоні»).
4. Візьміть карти контактів **C31**, **C32**, **C33**, **C34** і **C35** і покладіть їх у схрон. Це нові карти контактів, які ви можете вибрати під час дослідження Зони. Додайте решту карт контактів до колоди контактів. Ви зможете розблокувати їх пізніше, під час кампанії.
5. Додайте всі 8 карт артефактів до колоди артефактів. Ви можете здобути їх як зазвичай.
6. Додайте всі 4 карти ворогів до колоди ворогів. Ви можете натрапити на них під час проходження сценаріїв режиму «Виживання в Зоні».
7. Додайте пам'ятку «Кубик магніту» до решти пам'яток.
8. Додайте всі 9 тайлів мапи до тайлів мапи з базової гри. Тайли мапи доповнення мають такі номери: **31/34**, **32/43**, **33/48**, **35/36**, **37/44**, **38/45**, **39/46**, **40/47**, **41/42**.
9. Розкладіть усі жетони у відповідні комірки органайзера для жетонів.

Усі карти, які належить змішати з картами базової гри, містять позначку «SG» в одному з кутів на той випадок, якщо ви вирішите прибрати компоненти доповнення з базової гри.

Додаткові мініатюри сталкерів

Відтепер вам доступні 4 нові мініатюри сталкерів. Використовуйте ті, що найбільше подобаються!

Кубик магніту

Кубик магніту замінює стандартний кубик аномалії, коли ви взаємодієте з аномаліями. Одна грань та одна грань цього кубика замінені однією та однією порожньою гранями. Це додає варіативності та навмисно створює дисбаланс.

Ви можете додати кубик магніту до будь-якої місії або сценарію режиму «Виживання в Зоні». Для цього просто візьміть кубик магніту й належну йому пам'ятку та застосуйте відповідні правила.

Історії C і D

Це доповнення містить дві додаткові історії, кожна з яких складається із 3 місій. Можете додати їх до гри після успішного проходження місій **A3** та **B3**.

Щоб додати їх до гри, оновіть свою мапу Зони за допомогою таких наліпок:

- 24. «Місія **C1** — "Ризикований бізнес"».
- 36. «Місія **D1** — "Крик про допомогу"».

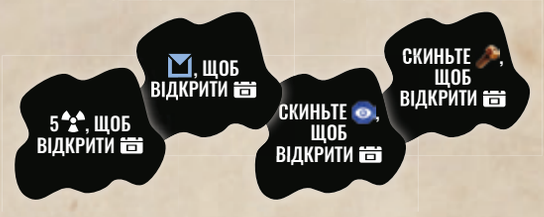
Рекомендуємо після початку проходження історій із цього доповнення зберігати коробки з місіями базової гри в коробці доповнення, а коробки з місіями доповнення — в коробці базової гри.

Схрони

У цьому доповненні є 4 нові жетони здобичі, які позначають замкнені або в інший спосіб обмежені схрони з (імовірно) дивовижними речами. Дотримуйтеся звичайних правил , але щоразу, коли ви розкриваєте , а це виявляється схроном (жетон містить символ), ви мусите сплатити додаткову ціну, щоб його відкрити. Якщо ви не можете або не хочете відкривати схрон, поверніть його на місце горілиць. Його можна буде спробувати відкрити знову пізніше.

Щоразу, коли ви успішно відкриваєте схрон, тягніть 1 карту схрону й отримуйте вказані винагороди. Якщо деякі з винагород недоступні (наприклад, тому що у вас уже є зазначені предмети), ви отримуєте лише те, що зможете.

Можливо, цей схрон уже відкривали раніше?



- **Опромінений схрон.** Щоб відкрити його, ви мусите збільшити свою дозу радіації на 5 (її можна зменшити завдяки костюму).
- **Замкнений схрон.** Щоб відкрити його, ви мусите перемістити один зі своїх жетонів ходу вниз, ніби виконуєте .
- **Схрон у потайному відсіку.** Щоб відкрити його, ви мусите скинути .
- **Заморочливий схрон.** Щоб відкрити його, ви мусите скинути зі своїх кишень.

Більшість карт схронів одноразові. Ви мусите вилучати їх із гри одразу після відкриття такого схрону, оскільки вони можуть містити чималі багатства.

ГЛОСАРІЙ ФІШОК

У цьому доповненні до гри додаються нові вороги й аномалії. Нижче наведено фішки, які зображають їх.

ВОРОГИ

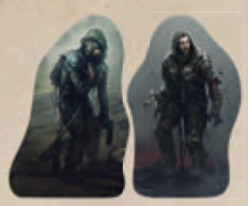
6 тушканів
(«Шурхун»)

5 собак («Псевдособака»
та «Шурхун»)

2 кровососи
(«Болотяний кровосос»)

2 плазуни
(«Зграя плазунів»)

1 злам («Оскаженілий
злам» і «Загнаний злам»)



8 зомбі
(«Лютий зомбі»)

4 військові
(«Захисник лікарні»)

2 вороги в екзоскелетах
(«Найманець в екзоскелеті»)

2 бандити з кулеметами
(«Найманець-снайпер»)

8 бандитів
(«Досвідчений бандит»)

АНОМАЛІЇ

3 електричні («Арка»,
«Електробрили»)

3 вогняні
(«Подих вогню»)

3 хімічні
(«Токсична хмара»)

3 гравітаційні І
(«Залізний вітер»)

2 просторові
(«Портал»)

ТВОРЦІ ГРИ

Присвячується пам'яті Лукаша Орвата, найкращого з нас. Сподіваємося, ми ще зустрінемося.

Автор гри: Paweł Samborski
За мотивами серії ігор S.T.A.L.K.E.R. від компанії GSC Game World
© 2024 GSC Game World Global Ltd.
Дизайн доповнення: Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki
Тестування й розроблення: Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Paweł Samborski
Внутрішнє тестування: Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński, Piotr Chmielewski, Michał Lach, Wojciech Frelich, Michał Ozon
Наративний дизайн: Marcin Mortka, Paweł Samborski, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski
Автори тексту: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta
Редагування: Matt Click, Daniel Morley
Вичитка: Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Frederick Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk
Художнє керівництво: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun
Графічний дизайн: Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Klaudia Wójcik
Художнє оформлення: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak
Дизайн персонажів: Ewa Labak, Pamela Łuniewska
3D-моделювання: Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki
Верстання: Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz
Виробництво: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz
Команда GSC Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko
Моральна підтримка: Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais
Особлива подяка: Grzegorz Cichoszewski й команді 7siekier, Aleksander Soból, Maciej Szwaba, Krystian Łuszacki.
Також хочемо висловити подяку всім, хто підтримував нас на шляху до створення гри!
S.T.A.L.K.E.R. І GSC GAME WORLD Є ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ ТОРГОВЕЛЬНИМИ МАРКАМИ. УСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівництво проєктом: Аліса Соляніченко
Переклад з англійської: Володимир Вахрушкін
Редагування: Аліна Керімова
Верстання: Віталій Мостепан
Апробація перекладу: А. Зощенко, А. Ільченко, В. Григорчук, М. Кучеров, С. Ніконенко

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2025. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0

Ризикований бізнес
Пролог

Є таке старе прислів'я: «Хочеш втратити друга — позич йому гроші». Але не у випадку з вашим старим друзякою Гієною. О ні, він залишається вашим другом і завжди повертається — здебільшого попросити ще грошей. Він — підприємець, розумієте? Завжди працює над ще одним дуже вигідним проєктом, примножуючи капітал і «щоб гроші не ледарювали», як він каже. Одним словом, хитрий чортяка! Але в бізнесі Гієни цікаво те, що іноді він дійсно дає прибуток. Ця людина — живе казино!

Коли ваш «улюблений» підприємець з'явився цього разу, ви були в настрої трохи пограти в рулетку. Ви навіть не звернули особливої уваги на свіженьку чарівну рекламну промову Гієни: щось про перехоплені перемовини, фіктивні вибухові речовини та найманців-нездар, неспроможних відрізнити горючість від займистості. «Пречудова нагода!» — обіцяв він. Ціна питання? 20 000 купонів із перспективою карколомного зростання до гарних, жирних, кругленьких 100 000 купонів усього за десять днів! Чи перебільшував він? О, так! Але навіть половина того прибутку зробила б життя яскравішим. Ну ось, так він і забрав ваші гроші.

Тепер настав час отримати прибутки від цього ризикованого бізнесу. Гієна призначив місце зустрічі біля єдиної пристойної лікарні в Зоні. Цей приватний заклад відкритий для всіх, хто може дозволити собі його послуги, та має добре обладнану «медичну палату» в широкому сенсі. Однак, знаючи Гієну та його проєкти, якщо він щось заробив, то, ймовірно, хтось спочатку щось втратив. Було б розумно підготуватися до всього: чи то незадоволених клієнтів, чи то розлючених ділових партнерів.

Короткий опис місії

Зустріньтеся з Гієною, щоб забрати обіцяні гроші. Оскільки його «проєкти» навряд чи законні, він може бути в розшуку і його може переслідувати якесь озброєне угруповання.

Дістаньте з коробки гри коробку місії **C1** «Ризикований бізнес». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу **6** навігації Зоною в теці кампанії.

Наближаючись до місця зустрічі, ви чуєте віддалені звуки пострілів і... виття? Хтось менш досвідчений прокляв би свою вдачу й того довбаного мерзотника, який знову потрапив у біду, але ви лише зітхаєте. Ви підписалися на гру в рулетку, і цього разу в неї грають кулями.

Поблизу в кущах щось зашаруділо, і прямо перед вашим прицілом на стежку вивалюється згорблена постать. Знайоме обличчя кривиться у хворобливій гримасі, коли Гієна починає кашляти. Кров тече по його підборіддю й капає на куртку, якраз на бридку червону пляму, що збільшується з лівого боку.

«Ох, добряче ж вони мені всипали! — промовляє він, поки ви накладаєте пов'язку на його рану. — Із цією жалюгідною ганчіркою довго в живих я не протягну. Хочеш побачити свої гроші, еге ж? Вони в моєму схроні, але ми поговоримо про гроші, коли ти доправиш мене до лікарні — і краще май при собі 5–10 тисяч на госпіталізацію, інакше в нас обох будуть проблеми. А тепер поспішаймо — за нами женеться цілий чортів взвод. Треба, щоб вони загубили нас, розділилися. І от тоді ми...» Гієна робить паузу, щоб викашляти кров: «Тоді ти зможеш спробувати перестріляти тих псів по одному».

1. Підготування мапи

Знайдіть тайли **28**, **33**, **34**, **35** і **45**. Розмістіть їх, як показано.

2. Підготування оточення

Карти оточення

- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії **C1**.
- Знайдіть карти **C1-01a** («**Цілі місії**») та **C1-02a** («**Поранений Гієна**»), ознайомтеся з ними та покладіть біля мапи. Покладіть 3 ■ на карту **C1-01a** і 6 ■ — на карту **C1-02a**. Якщо грають 1 чи 2 сталкери, покладіть ще 1 ■ на карту **C1-02a**.
- Знайдіть карту **C1-03a** («**Дерев' яний міст**») і покладіть біля мапи.
- Тепер покладіть карти **C1-04a**, **C1-05a**, **C1-06a**, **C1-07a**, **C1-08a** та **C1-09a** на мапу, як показано нижче. Це початкові накладні карти.
- З решти карт оточення сформуйте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.

Аномалії

- Знайдіть карту аномалії «Токсична хмара» та покладіть її горілиць біля мапи.
- Витягніть 1 випадкове накладення для хімічної аномалії (**1**, **4** або **12**) і покладіть його на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Покладіть 1 у центр накладення для аномалії. Тоді розмістіть на ньому відповідну фішку аномалії.

Колода оточення

Цілі місії

Поранений Гієна

Дерев' яний міст

Аномалія «Токсична хмара»

3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.
- Знайдіть фішку бандита з дробовиком і розмістіть її на стартовій ділянці. Це Гієна. Його фішка не займає місця на ділянках.

Вороги

- Знайдіть у коробці місії **C1** карту ворога «Лютий зомбі» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 1.
- Знайдіть у коробці місії **C1** карту ворога «Найманець-снайпер» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 2.
- Знайдіть карту ворога «Найманець» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 2.
- Знайдіть 8 фішок зомбі. Розмістіть 5 із них на ділянках із позначкою, а 3 — біля мапи.
- Знайдіть 2 фішки бандитів із кулеметами і розмістіть їх біля мапи. Це найманці-снайпери.
- Знайдіть 4 фішки військових і розмістіть їх біля мапи.

Здобич

- Дістаньте 13 випадкових жетонів здобичі. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх за вказівками на мапі.

Жетони невідомих ворогів

- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів, перемішайте їх і розмістіть стосом на ділянці мапи із позначкою 6, як показано.
  - » 4 – ×, 2 × , ×
- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів і перемішайте їх. Сформуйте 2 стоси по 4 жетони й розмістіть їх унизу мапи, як показано.
  - » 1 сталкер: 3 × , 4 × , 1 ×
  - » 2 сталкери: 2 × , 3 × , 1 × , 2 ×
  - » 3 сталкери: 1 × , 2 × , 2 × , 3 ×
  - » 4 сталкери: 3 × , 2 × , 3 ×

Інші жетони

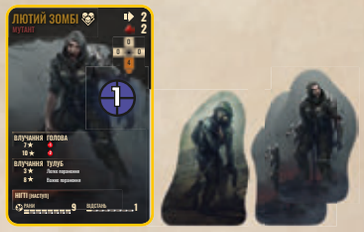
- Знайдіть у коробці місії **C1** 6 жетонів нестабільності та навмання розмістіть їх горілиць на відведених місцях накладних карт **C1-04a**, **C1-05a** та **C1-06a**, як показано. Правила розігрування жетонів нестабільності описані на карті **C1-03a**.

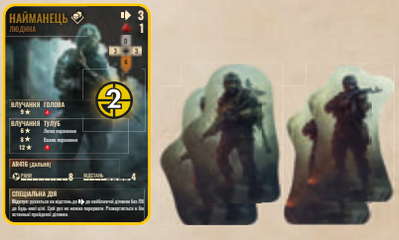
Колода подій

- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії **C1**.
- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії **I** має бути зверху, а карта **VIII** — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!
Почніть перший раунд.

Колода подій





Ризикований бізнес
Епілог

Ви зробили все, що було вам до снаги. Доля Гієни тепер у руках найкращих ескулапів у Зоні — принаймні за це ви заплатили. Якось так сталося, що ви вклали ще більше грошей у те, що мало бути простим стягненням боргу. Але бодай ви вийшли живими із цієї розумної інвестиції, а ті галасливі йолопи-бандити не наважаться напасти на лікарню.

Тепер слід залягти на дно й чекати. А може варто навідатися до одного зі схронів Гієни, щоб скоротати час? Малоймовірно, що він приховав ваші гроші саме там, але, можливо, ви знайдете якусь інформацію про цю його чортову бізнес-ідею.

Нагорода

- Викресліть місію **C1**.

Тоді додайте до колоди ворогів карти ворогів «Лютий зомбі» та «Найманець-снайпер».

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- Наліпку досягнення **32** «Криваві гроші».
- 25. «Місія **C2** — "День розрахунку"».
- 27. «Схрон Гієни».
- 28. «Невідправлений лист», якщо у вас є карта «Щоденник старого».

Поверніть усі карти оточення й подій місії в коробку місії **C1**.

Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

День розрахунку
Пролог

Час провідати вашого дорогого друга Гієну. Знаючи цього дворнягу, він там уже сьорбає курячий бульйон своїм золотим ротом і прикидається хворим, щоб змусити якусь бідну медсестру знову купати його. Задоволений і щасливий, а ви тим часом усе ще не настільки багаті, як мали би бути. Але ви змусите його заплатити за всі ваші неприємності, стягнувши з нього невеличку комісію. Вам просто треба дістатися до лікарні.

Якщо керуватися стандартами Зони, дорогу можна вважати приємною: небагато радіації, аномалій мало, місцева популяція зомбі чималенька, але їх легко оминути. Старий-добрий злам, якщо його не чіпати, також вас не зачепить. Так, це комфортна прогулянка, якщо тільки вас не переслідує взвод верескливих бандитів. І цього разу вона веде вас прямо до винагороди.

Короткий опис місії

Ця місія відбуватиметься в тому ж місці, що й місія **C1**. Рівень радіації тут порівняно низький. Чимало сильних зомбі, проте точного пострілу в голову їм буде цілком достатньо. Якщо з якогось дива вам закортить повозитися зі зламом, пам'ятайте, що до нього не можна застосувати .

Дістаньте коробку місії **C2** «День розрахунку». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу **6** навігації Зоною в теці кампанії.

Діставшись до лікарні, ви одразу розумієте: щось не так. Медики й охоронці метушаться біля входу, заходячи та виходячи. До вас підходить жінка в білому халаті.

«Ви до нашого пацієнта з вогнепальним пораненням живота? Я — лікарка Валентина, головна хірургиня», — вона говорить прямо, без усіляких натяків. Гієна помер. Однак не через рани. Його вбили. Насправді все сталося щонайбільше пів години тому. Злочинець — один із найманців закладу. Він поранив двох інших охоронців, перш ніж утекти, і...
Тут ви розумієте, що все втрачено. Ваші кляті гроші зникли. Чи не проговорився, бува, Гієна про схрон із грошима — ваш схрон? Хіба це не чудовий мотив для вбивці?.. Ви мусите спробувати зловити того виродка; це ваш останній шанс. Ніби прочитавши ваші думки, Валентина пропонує вам спосіб компенсувати цю втрату.

«Служба безпеки лікарні, очевидно, наразі відчуває нестачу персоналу, але ви ж сталкер? Ви могли би розшукати злочинця. Ми всі отримаємо із цього вигоду. А коли повернетеся, обговоримо відшкодування коштів за... неуспішну госпіталізацію вашого друга. Можливо, варто почати з огляду речей убивці... але решта території лікарні заборонена для відвідування. Я не хочу, щоб моїх пацієнтів знову потривожили».

1. Підготування мапи

Знайдіть тайли **28**, **35**, **43**, **44** і **45**. Розмістіть їх, як показано.

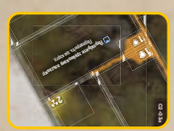
2. Підготування оточення

Карти оточення

- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії **C2**.
- Знайдіть карти **C2-01a** («**Цілі місії**») та **C2-14a** («**Лікарня та околиці**»), ознайомтеся з ними та покладіть біля мапи.
- Знайдіть карту **C2-02a** («**Охоронці лікарні**») і покладіть біля мапи.
- Тепер покладіть карти **C2-05a**, **C2-06a**, **C2-07a**, **C2-08a**, **C2-09a**, **C2-10a** та **C2-20a** на мапу, як показано нижче. Це початкові накладні карти.
- З решти карт оточення сформуйте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.

Аномалії

- Знайдіть карту аномалії «Токсична хмара» й покладіть її горілиць біля мапи.
- Витягніть 1 випадкове накладення для хімічної аномалії (**1**, **4** або **12**) і покладіть його на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Покладіть 1 у центр накладення для аномалії. Тоді розмістіть на ньому відповідну фішку аномалії.



Колода оточення

Лікарня та околиці

Цілі місії

Охоронці лікарні

Аномалія «Токсична хмара»

3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

- Знайдіть карту ворога «Лютий зомбі» та покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 1.
- Знайдіть 8 фішок зомбі. Розмістіть 5 із них на ділянках із позначкою, а 3 — біля мапи.

Здобич

- Дістаньте 12 випадкових жетонів здобичі. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх за вказівками на мапі.

Жетони невідомих ворогів

- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів і перемішайте їх. Сформуйте 2 стоси по 4 жетони й розмістіть їх на мапі, як показано.
  - » 1 сталкер: 4 × X, 3 × ●, 1 × ●●
  - » 2 сталкери: 3 × X, 3 × ●, 2 × ●●
  - » 3 сталкери: 1 × X, 4 × ●, 3 × ●●
  - » 4 сталкери: 4 × ●, 4 × ●●

Інші жетони

- Знайдіть у коробці місії **C2** 3 жетони та навмання розмістіть їх на мапі, як показано.
- Знайдіть фішку ворога в екзоскелеті та розмістіть її на ділянці з позначкою. Вона зображає охоронців лікарні. Правила розігрування фішки ворога в екзоскелеті описані на карті **C2-02a**.
- Покладіть 2 на мапу, як показано.

Колода подій

- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії **C2**.
- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії **I** має бути зверху, а карта **VII** — знизу. Це ваша колода подій.

Незвідані території

- Додавати в цю місію тайли незвіданих територій не можна.

Місію підготовано!
Почніть перший раунд.

Колода подій

День розрахунку
Епілог

Ви не з тих, хто ходить протоптаною стежкою, але, схоже, ви ще раз залишаєте лікарню, аби провести кілька днів без діла, а потім повернутися перевірити свої фінансові перспективи. Що це? Стабільна робота з офісним графіком? Але ви не відмовитеся від добре оплачуваної роботи. Ви ще не оговталися від помилки, яку Гієна називав «надійною інвестицією».

Справа доволі проста. Валентина втомилася від буйного сусіда й хоче вирішити проблему зі зламом раз і назавжди. Так вийшло, що ви — єдина людина, яка добровільно увійшла до його печери-лабіринту. Ви знаєте, як працює аномалія «Телепорт». І загалом ви добре справляєтеся, коли справа стосується виживання. Лікарка просить вас очолити невелику групу й знищити, або захопити мутанта. Як, на її думку, це можна зробити? У вас немає ані найменшого уявлення. Але за це добре платять, тому, можливо, ви врешті-решт щось вигадаєте.

Валентині потрібен час, щоб підготувати всю операцію. Ви можете допомогти їй пришвидшити підготовку, виконавши дрібне доручення: забрати дещо невеличке із віддаленої мобільної лабораторії. Річ, яка, за словами Валентини, може змінити перебіг вашого майбутнього завдання. Або ж ви можете просто піти й хильнути чарку чи дві.

Лише одна нав'язлива думка роїться у вашій голові, немов упертий ґедзь. Як назвати те, що ви будете робити з тим мутантом? Боротьба зі шкідником? Полювання на трофей? Чи холоднокровне вби... Ви хитаєте головою, і ця думка летить геть.

Нагорода

- Візьміть усі карти спорядження й купони з коробки місії **C1** та покладіть їх у свій схрон.
- Якщо у вас є карта місії VI, отримайте 7500 ₸.
- Викресліть місію **C2**.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 25. «Місія **C3** — "Полювання на звіра"».
- 28. «Невідправлений лист», якщо у вас є карта «Щоденник старого».
- 29. «Підрядчики лікарні», якщо **не маєте** ■ на карті **C2-02a**.
- 30. «Горілка й таємниці», якщо у вас є карта місії **VI**.
- 31. «Мобільна лабораторія».
- Оновіть свою наліпку досягнення «Криваві гроші»:
  - » позначте пункт 2, якщо у вас є карта «Тривожна картина» або «Журнал досліджень»;
  - » позначте пункт 3, якщо у вас є карта місії **VI**;
  - » позначте пункт 4, якщо у вас є карта **C2-04a**.

Поверніть усі карти оточення й подій місії в коробку місії **C2**.

Знайдіть коробку місії **C3** «Полювання на звіра». Покладіть туди карту ворога «Оскаженілий злам» і 4 жетони центру аномалії.

Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Полювання на звіра
Пролог

Екран вашого КПК блимнув. Як і завжди, повідомлення від Валентини короткі та лаконічні: кожне слово пронизане холодом, ніби вона писала його скальпелем.

«Це Валентина, лікарка. Підготування завершено. Мутант демонструє безпрецедентне зростання агресії та безпосередньо загрожує подальшій роботі лікарні. Раджу вам відповідно підготуватися. Підтвердьте час вашого прибуття».

Через кілька секунд екран знову блимнув. Це повідомлення вже більш неформальне. Завершені особисті фрази здаються привітними, порівняно з попереднім повідомленням.

«Я працюю над згаданим раніше проєктом, який має спростити роботу. Який калібр ви використовуєте? Валентина, лікарка».

Якщо злам розлютився ще більше, то вам знадобиться уся можлива допомога. Ви дивитеся на свою зброю та прикидаєте, чи можливо взагалі пробити товсту шкіру цього мутанта чимось іншим, окрім кулемета. Що ж, час зорієнтуватися й діяти відповідно до ситуації. А тепер до роботи, любчику!

Короткий опис місії

Дістаньте коробку місії **С3** «Полювання на звіра». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Якщо на наліпці досягнення «Криваві гроші» позначений пункт 2, див. параграф **212**.

Якщо на наліпці досягнення «Криваві гроші» позначений пункт 3, див. параграф **213**.

Якщо на наліпці досягнення «Криваві гроші» позначений пункт 4, див. параграф **214**.

Тепер перейдіть до етапу **6** навігації Зоною в теці кампанії.

Життя в лікарні йде своїм звичним ходом. Охоронці біля воріт похмуро дивляться на вас, але нічого не кажуть. Ви сприймаєте це як знак зміцнення вашої дружби. Лікарі бігають туди-сюди, а поли їхніх білих халатів майорять, немов величезні крила. Маленькі янголи Зони… Загін, який ви незабаром поведете за собою, чекає у вестибюлі. Валентина прибуває невдовзі після вас.

«Це цінний екземпляр. Першочергове завдання — зловити його, — суворо каже вона. — Якщо ви його вб'єте, то отримаєте лише п'ять із двадцяти тисяч, про які ми домовлялися. Це зрозуміло?» Валентина уважно оглядає вас із голови до ніг, наче щойно витягла вас із баночки з формальдегідом, і цмокає губами. «Пропоную вам зазирнути до арсеналу лікарні. Там є гарне спорядження. За пів години я вам привезу спецбоєприпаси — мій маленький винахід, який має допомогти пробити…»

Вона зупиняється, прислухаючись. Ви теж це чуєте. Тупотіння. Спочатку віддалене, але швидко наближається. Ви хапаєте Валентину за накрохмалений комір пальта й тягнете її назад, коли щось величезне врізається у стіну вестибюля. Вся будівля трясеться, стіна ламається, руйнується дах. Крізь дзвін у вухах проривається знайоме «Ге-е-еть!» Ви швидко оцінюєте ситуацію. Кілька найманців лежать мертві або поранені; решта відкриває вогонь. Злам просто перед вами. І наче цього вам було мало, ще й зомбі повзуть до лікарні крізь проламану огорожу.

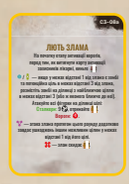
1. Підготування мапи

Знайдіть тайли **28**, **42**, **45** і **48**. Розмістіть їх, як показано.

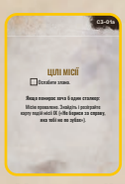
2. Підготування оточення

Карти оточення

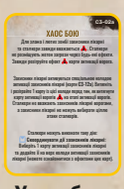
- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії **С3**.
- Знайдіть карти **С3-01а** («**Цілі місії**»), **С3-02а** («**Хаос бою**») та **С3-08а** («**Лють злама**»), ознайомтеся з ними та покладіть біля мапи.
- Знайдіть усі 3 карти **С3-12а** та утворіть із них колоду активації захисників лікарні. Можете спершу ознайомитися із цими картами. Тоді перетасуйте цю колоду й покладіть долілиць біля мапи.
- Тепер покладіть карту **С3-11а** на мапу, як показано нижче. Це початкова накладна карта.
- З решти карт оточення сформуйте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.



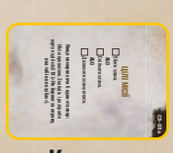
Лють злама



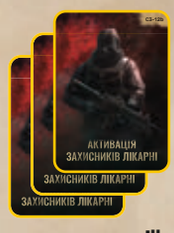
Цілі місії



Хаос бою



Колода оточення



Колода активації захисників лікарні

3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

- Знайдіть у коробці місії **СЗ** карту ворога «Оскаженілий злам» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 1. Якщо на наліпці досягнення «Криваві гроші» позначений пункт 4, покладіть на неї також -3.
- Знайдіть карту ворога «Лютий зомбі» та покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 1.
- Знайдіть карту ворога «Захисник лікарні» та покладіть її біля мапи.
- Знайдіть фішку злама. Розмістіть її на ділянці з позначкою .
- Знайдіть 8 фішок зомбі. Розмістіть 4 з них на ділянках із позначкою , а 4 — біля мапи.
- Знайдіть 4 фішки військових. Це захисники лікарні. Розмістіть 2 з них на ділянках із позначкою , а 2 — біля мапи.

Здобич ?

- Дістаньте 10 випадкових жетонів здобичі. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх за вказівками на мапі.

Жетони невідомих ворогів ?

- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів, перемішайте їх і розмістіть стосом із 2 жетонів, як показано.
  - » 1 або 2 сталкери: 2 × ●
  - » 3 або 4 сталкери: 1 × ●, 1 × X
- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів і перемішайте їх. Сформуйте 2 стоси по 3 жетони й розмістіть їх, як показано.
  - » 1 сталкер: 3 × X , 2 × ●, 1 × ●●
  - » 2 сталкери: 2 × X, 2 × ●, 2 × ●●
  - » 3 сталкери: 1 × X, 2 × ●, 3 × ●●
  - » 4 сталкери: 2 × ● , 4 × ●●

Колода подій

- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії **СЗ**.
- Якщо місце «Мобільна лабораторія» на мапі Зони викреслене, поверніть карту подій місії **III** у коробку місії.
- В іншому разі викресліть місце «Мобільна лабораторія» на мапі Зони та поверніть карту подій місії **II** у коробку місії.
- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії **I** має бути зверху, а карта **X** — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!
Почніть перший раунд.

Колода подій

Полювання на звіра
Епілог А

Валентина зустрічає вас біля напівзруйнованого вестибюля. Конверт в її руці свідчить, що новина про ваше вдале полювання вже дійшла до лікарні.

«Вам би не завадила крапельниця», — говорить Валентина, ставлячи діагноз більше за звичкою, ніж через турботу.

«Зботайте, але не перемішуйте, будь ласка».

«О, вже жартуєте! Можливо, ви не такі й виснажені. Добре. Ось ваша платня».

Ви вже помітили, що порожні балачки — не її стиль. Її увага до вас зникне в той момент, коли ви візьмете конверт, тож ви просто киваєте й кладете гроші в кишеню.

«Я занесла вас до списку персоналу, який має праву на знижку, — додає вона. — На випадок, якщо вам коли-небудь знадобляться наші послуги. Дивно, що ми нечасто лікуємо тут сталкерів».

«Зазвичай ми зализуємо свої рани, ховаючись в якомусь занедбаному сараї. Або помираємо там».

«Цікаво».

Вам якось не дуже подобається той факт, що Валентина виявляє інтерес до вас. Таке відчуття, ніби ви — екземпляр для її спостережень і використання як їй заманеться. У будь-якому разі вам уже час іти. Доля злама вирішена, на краще це чи на гірше. Гієна спочиває в сирій землі. Багатство, яке вам обіцяли, ймовірно, також. Якщо воно взагалі існувало.

Нагорода

Валентина із задоволенням виплачує вам обіцяну винагороду.

- Якщо у вас є карта подій місії **VII**, отримайте 5000 ₸.
- Якщо у вас є карта подій місії **VIII**, отримайте 20 000 ₸.
- Поверніть усі карти спорядження з позначкою ■ у відповідні колоди.
- Викресліть місію **С3**. Якщо місце «Горілка й таємниці» на мапі Зони не викреслене, викресліть його.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- Якщо у вас є карта подій місії **VII**, наклейте на мапу Зони наліпку досягнення **33** «Злама вбито».
- Якщо у вас є карта подій місії **VIII**, наклейте на мапу Зони наліпку досягнення **34** «Злама спіймано».

Поверніть усі карти предметів «Поліпшені патрони» / «Бронебійні патрони», а також усі карти оточення й подій місії в коробку місії **С3**.

Поверніть карту ворога «Оскаженілий злам» і 4 жетони центру аномалії в коробку місії **С2**.

Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Полювання на звіра
Епілог В

У дверях кабінету Валентини ви мимохідь стикаєтесь із молодим медиком. Ви впізнаєте його — це він віддав вам магазин із поліпшеними патронами. А зараз уникає вашого погляду.

«...і принеси мені медичні карти наших поточних боржників. Нам знадобляться добровольці, щоб відновити... клінічні випробування». Валентина відриває погляд від своїх паперів. «О, це ви, сталкере. Розумію, ваше завдання пішло не за планом. Дуже шкода».

«І це все?»

«Звісно, ситуація далека від ідеалу. Злам був... винятковим екземпляром. І становив загрозу безпеці лікарні. А може й досі становить. Але у своїй роботі я маю справу з фактами, а не з фантазіями. А тепер чи є якась необхідність, яка досі утримує вас тут?»

Звісно, що немає. Насправді ви хотіли б забратися звідси, навіть якби довелося повзти на ліктях. Схоже, що аура лікарні аж ніяк не сприяє вашому фінансовому процвітанню. Ваші кишені залишаються неприємно легкими, але хто знає? Можливо, це ціна чистого сумління.

Нагорода

- Поверніть усі карти спорядження з позначкою ■ у відповідні колоди.
- Викресліть місію **С3**.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 30. «Горілка й таємниці », якщо ще не зробили цього.
- Наліпку досягнення **35** «Злам утік».

Тоді додайте до колоди випадкових подій карти «Рука допомоги» та «Трагічна звістка».

Поверніть усі карти предметів «Поліпшені патрони» / «Бронебійні патрони», а також усі карти оточення й подій місії в коробку місії **С3**.

Поверніть карту ворога «Оскаженілий злам» і 4 жетони центру аномалії в коробку місії **С2**.

Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Крик про допомогу
Пролог

Стосунки з давніми друзями особливі, тому що ви ніколи не злитеся, коли вони перевертають ваше життя з ніг на голову. І саме це зробив Твирський. Повідомлення в КПК:

«Це Твирський. Сподіваюся, ти ще живий і не дуже далеко, бо ти мені зараз конче потрібен.

Я тут працюю на одного типа, Грушку, дуже розумного ботана. Разом ми спостерігаємо за сумнозвісним Оком Москви — воно активувалося й транслює дуже потужний сигнал. Знаєш стару байку про те Око? Що одного дня воно почне транслювати надприродний сигнал УВБ-86, і це стане провісником масштабних змін у Зоні? Так от, ми цей сигнал спостерігаємо вже певний час. І та байка може виявитися правдою, бо тут навколо нечувана активність мутантів, і вони всі натовпом сунуть до тієї штукенції.
Збіг? А чорт його знає!

У будь-якому разі ми тут, здається, опинилися в облозі в бункері неподалік від Ока, й ось що ти маєш зробити.

Треба, щоб ти обшукав покинутий КПП прикордонної служби. Перевір кожен намет і візьми все, що виглядає науковим: передусім картку доступу, а також буквально кожен клаптик паперу з іменем Грушка. Напевно, там ще є мапа та щоденник із якимись віршами.

Зможеш підзаробити грошей. Ось координати того КПП. Поквапся!»

Ви перевіряєте координати, й у вас виникає дивне відчуття, що ви колись уже обшукували місцевість неподалік. Чи не близько це до території контролерів? Ні, насправді ні.

Отже, ви знаєте легенду про сигнал УВБ-86. Не хотілося б опинитися там, коли запахне смаженим, але повідомлення було від старого-доброго Твирського, а його слова багато важать у Зоні.

То що? Яке ваше рішення?

Короткий опис місії

- Навідайтеся й обшукайте КПП.
- Знайдіть картку доступу та інші речі Грушки.

Дістаньте коробку місії **D1** «Крик про допомогу». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу **6** навігації Зоною в теці кампанії.

КПП складається з величезної будівлі та низки військових наметів, більшість з яких досі у порівняно гарному стані. Вхід перегороджений шлагбаумом і кількома напівзірваними мішками з піском. Зверху все це довершує колючий дріт. Проте найяскравіший елемент — це зношений, іржавий, але все ще вражаючий БТР. Ознак людської активності тут немає, а мокрі луки навколо неначе витоптані сотнями ніг.

1. Підготування мапи

Знайдіть тайли **8**, **13**, **16**, **31** і **32**. Розмістіть їх, як показано.

2. Підготування оточення

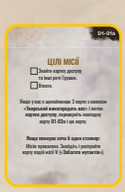
Карти оточення

- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії **D1**.
- Знайдіть карти **D1-01a** («**Цілі місії**») та **D1-06a** («**БТР**»), ознайомтеся з ними та покладіть біля мапи.
- Тепер покладіть карти **D1-03a**, **D1-04a**, **D1-05a**, **D1-07a**, **D1-08a**, **D1-09a**, **D1-10a**, **D1-11a** та **D1-12a** на мапу, як показано нижче. Це початкові накладні карти.
- З решти карт оточення сформуйте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.

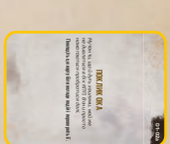
Аномалії

- Знайдіть карту аномалії «Тесла» та покладіть її біля мапи.
- Витягніть 3 накладення для електричної аномалії (**6**, **7**, **11**) і покладіть їх на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Розмістіть 1 відповідну фішку аномалії на накладенні з найменшим номером.

БТР


Цілі місії

Аномалія «Тесла»


Колода оточення

3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

- Знайдіть у коробці місії **D1** карту ворога «Шурхун» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 1.
- Знайдіть карту ворога «Кліщ» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї .
- Знайдіть карту ворога «Плазун» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 1.
- Знайдіть 6 фішок тушканів і 5 фішок собак. Це шурхуни. Розмістіть 4 з них на ділянках із позначкою , а 7 — біля мапи.
- Знайдіть 4 фішки кліщів. Розмістіть 3 із них на ділянках із позначкою , а 1 — біля мапи.
- Знайдіть 2 фішки плазунів. Розмістіть 1 з них на ділянці з позначкою , а 1 — біля мапи.

Здобич

- Дістаньте 16 випадкових жетонів здобичі. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх за вказівками на мапі.

Жетони невідомих ворогів

- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів і перемішайте їх. Сформуйте 2 стоси по 5 жетонів і 1 стіс із 4 жетонів та розмістіть їх на мапі, як показано.
  - » 1 сталкер: 6 × X, 4 × , 4 ×
  - » 2 сталкери: 5 × X, 3 × , 2 × , 4 ×
  - » 3 сталкери: 2 × X, 4 × , 4 × , 4 ×
  - » 4 сталкери: 4 × , 4 × , 4 × , 2 ×

Інші жетони

- Знайдіть у коробці місії **D1** жетон БТР, жетон гармати БТР і заклепку. З'єднайте ці компоненти за допомогою заклепки так, щоб жетон гармати БТР був зверху жетона БТР, і розмістіть на мапі, як показано.

Колода подій

- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії **D1**.
- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії **I** має бути зверху, а карта **VI** — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!
Почніть перший раунд.

Колода подій

Крик про допомогу
Епілог

Ви біжите й біжите, доки не переконуєтеся, що вас ніщо не переслідує.

Ви безсило опускаєтесь на землю під деревом, щоб відпочити й зібратися з думками, коли на ваш КПК знову надходить сигнал.

«Твирський на зв'язку. Ти там? Уже обшукав КПП? Сподіваюся, ти в нормі.

Сигнал стає дедалі сильнішим, і моя голова просто розколюється.

Я та Грушка все ще в бункері; ми виснажені, але в безпеці. Нам би дуже не завадило твоє товариство, але ти можеш просто дочекатися, коли сигнал послабшає. Тут Грушка каже, що сигнал має хаотичні коливання, тож скоро має початися спокійніша фаза. Залиш усі знайдені речі у схроні біля КПП за вказаними координатами. Ми їх заберемо, коли сигнал стане слабким. Крім того, я надішлю тобі координати схрону, де Грушка тримає свої гроші. Ти можеш взяти 1000 купонів за кожен знайдений предмет. І ніякого шахрайства, зрозумів?»

Нагорода

- Якщо у вас є карта **D1-14b**, розіграйте її ефект «Наприкінці місії».
- Отримайте 1000 ₹ за кожну карту з написом «Твирський винагородить вас».
- Викресліть місію **D1**.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 37. «Місія **D2** "Зниклий безвісти"».
- 38. «Схрон Грушки», якщо у вас є карта «Мапа Грушки».
- 39. «Військова база», якщо у вас є карта «Зв'язок із базою».

Тоді додайте до колоди ворогів карту ворога «Шурхун».

Тоді знайдіть у коробці місії **D1** карту підготування «БТР» і додайте її до колоди карт підготування режиму «Виживання в Зоні». Додайте жетони БТР і гармати БТР до решти жетонів для режиму «Виживання в Зоні». Відтепер ви можете знайти БТР під час гри в режимі «Виживання в Зоні».

Поверніть усі карти оточення й подій місії в коробку місії **D1**.

Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Зниклий безвісти
Пролог

Тож ось у чому справа.

На КПП було достобіса важко вижити, але вам це вдалося. До того ж ви здобули картку доступу, яку так хотів Твирський. Ви надійно заховали її у схроні, який Твирський вибрав для цього випадку, і тепер у вас є все необхідне, щоб перейти до наступної частини місії.

За словами Твирського, який спостерігав за дослідженнями Грушки, на конструкції Ока Москви з'явився дивний об'єкт, пізніше названий Маяком. Здається, цей об'єкт — джерело всіх поточних збурень.

Вам треба просто дістатися до Ока Москви та знищити Маяк.

Раптом КПК знову блимає.

«Твирський на зв'язку. Слухай, УВБ-86 знову сильний, потужніший, ніж будь-коли, а мутанти навколо, немов із ланцюгів зірвалися. У мене закінчуються патрони, а у Грушки їх взагалі немає. Спускайся сюди й допоможи нам, добре? Звісно, я подвою твою платню, але поспіши!»

Гаразд. Отже, спершу рятувальна місія. Маяк поки почекає.

Раптом ваша голова починає пульсувати. Клятий УВБ-86!

Короткий опис місії

- Знайдіть спосіб розібратися з мутантами.
- Дістаньтеся до бункера.
- Допоможіть Твирському та Грущці евакуюватися.

Дістаньте коробку місії **D2** «Зниклий безвісти». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Тепер перейдіть до етапу **6** навігації Зоною в теці кампанії.

Сіра громада бункера маячить серед кущів. Здається, він лише в кількох стрибках від вас, але, судячи з гучних криків мутантів, один необережний крок — і ви накличете на себе справжнє пекло. Мутанти продираються до Ока крізь кущі з жахливими криками, наче підтверджуючи своє прибуття іншим групам. Волосся на шиї стає дибки.

Утім, очікування не приведе вас до успіху. Ворушіться! Проберіться в бункер, поговоріть із Твирським, ознайомтеся з обстановкою. Ким би не був той ботан Грушка, найімовірніше, він надто розумний і надто цінний, щоб померти тут.

1. Підготування мапи

- Знайдіть тайли **1**, **3**, **6**, **7**, **8**, **16** і **28**. Розмістіть їх, як показано.

2. Підготування оточення

Карти оточення

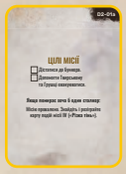
- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії **D2**.
- Знайдіть карти **D2-01a** («**Цілі місії**»), **D2-02a** («**Міцність бункера**»), **D2-03a** («**Гра в хованки**»), **D2-04a** («**Орди мутантів**»), ознайомтеся з ними та покладіть біля мапи. Покладіть ■ на відведене місце карти **D2-02a**, відповідно до кількості сталкерів у грі.
- Тепер покладіть карти **D2-05a**, **D2-06a**, **D2-07a**, **D2-08a**, **D2-09a** на мапу, як показано нижче. Це початкові накладні карти.
- З решти карт оточення сформуйте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.

Аномалії

- Знайдіть карту аномалії «Комета» й покладіть її біля мапи.
- Витягніть 2 випадкові накладення для вогняної аномалії (**2**, **9** чи **10**) і покладіть їх на мапу так, щоб вершина трикутника в центрі аномалії вказувала на верх мапи.
- Розмістіть 1 відповідну фішку аномалії на накладенні з найменшим номером.

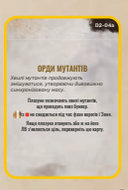
Колода оточення

Аномалія «Комета»



Цілі місії

Гра в хованки



Орди мутантів

Міцність бункера

3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

- Знайдіть у коробці місії **D2** карту ворога «Зграя плазунів» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 1.
- Знайдіть карту ворога «Шурхун» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 1 і 1.
- Знайдіть 6 фішок тушканів і 5 фішок собак. Це шурхуни. Розмістіть 5 з них на ділянках із позначкою, а 6 — біля мапи.
- Знайдіть 2 фішки плазунів. Розмістіть їх на ділянці з позначкою. Обидва плазуни отримують. Покладіть 1■ на кожен жетон.

Здобич ?

- Дістаньте 16 випадкових жетонів здобичі. Сформуйте з них стоси й розмістіть їх за вказівками на мапі.

Жетони невідомих ворогів ?

- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів і перемішайте їх. Сформуйте 3 стоси по 4 жетони й розмістіть їх на мапі, як показано.
  - » 1 сталкер: 6 × X, 4 × ●, 2 × ●
  - » 2 сталкери: 4 × X, 4 × ●, 2 × ●, 2 × ●
  - » 3 сталкери: 2 × X, 4 × ●, 4 × ●, 2 × ●
  - » 4 сталкери: 4 × ●, 4 × ●, 2 × ●, 2 × ●

Інші жетони

- Знайдіть у коробці місії **D2** 5 жетонів стіни й 1 жетон вікна. Розмістіть їх на мапі, як показано.

Колода подій

- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії **D2**.
- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії **I** має бути зверху, а карта **VI** — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!
Почніть перший раунд.

Колода подій

Зниклий безвісти
Епілог

Через відстань крики мутантів чутно все менше. Ви нарешті доволі далеко, щоб сповільнитися. Схоже, ви впоралися зі ще однією жахливою нічною місією.

Твирський також украй виснажений, але весь той прихований стрес раптово змушує його говорити:

«Ти бачив усю ту метушню? УВБ-86 — це реальний батіг для свідомості. За його допомогою можна обвести тих мутантів навколо пальця. Я дещо занотував про частоту і...»

Ви грубо перериваєте його, запитуючи, де Грушка.

Очі Твирського помутнішали.

«А, він? — питає Твирський через деякий час. — Він... Він стояв на чатах... Ну, принаймні мав стояти. Я спав собі, як немовля, і... Не маю жодного уявлення, що трапилося».

Раптом його погляд знову став зосередженим.

«Він має бути десь біля Ока. Ми мусимо його там знайти. Хутко! Твоя допомога стане у пригоді».

Він дістає пачку купонів із кишені й силоміць тицяє їх вам у руки.

«Це за те, що ти вже зробив, але ти можеш заробити ще більше. Ти бачив, який ефект Око має на мутантів? Щось тягне тих покидьків до нього. Друже, якби хтось знав, він, безперечно, використав би це, щоб посіяти більше хаосу. Грушка...»

Він замислюється на деякий час.

«Він божевільний, але має рацію. Безсумнівно, Око є джерелом зла».

Він розмахує зім'ятим аркушем паперу.

«Тут усе написано. Це його нотатки».

Це вражаюче відкриття. Шкода, що у вас немає часу посидіти в бункері і дослідити нотатки. А як щодо повернення туди?

Однак Твирський має інший план.

«Зараз ми відпочинемо. Перепочинемо й поповнимо припаси. Ось координати магазину Ікланя, мого друга — торговця зброєю. Але артефакти його також цікавлять, і він може їх у тебе купити. Ну, звісно, якщо ти справиш на нього гарне враження. Коли дістанеш усе, що тобі треба, підемо до Ока, щоб розтрощити там усе, що можна».

«І знайти Грушку?» — питаєте ви.

«Так точно», — твердо заявляє він.

Нагорода

- Отримайте 3000 ₸.
- Викресліть місію **D2**.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 40. «Місія **D3** — "Сталевий гігант"».
- 41. «Іклань».
- 43. «Хімічна лабораторія», якщо у вас є карта «Дивна рідина».
- 44. «Бункер Грушки».

Тоді додайте до колоди ворогів карту ворога «Зграя плазунів».

Поверніть усі карти оточення й подій місії в коробку місії **D2**.

Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Сталевий гігант
Пролог

Ви б нізащо не пішли на територію, що кишить мутантами, без належного інструктажу, тож ви наполягаєте, щоб Твирський надав вам якомога більше інформації.

«Ну, — розмірковує він. — Об'єкт, про який іде мова, був урядовою дослідницькою зоною. Не питай мене, якого саме уряду».

Він сухо сміється.

«Грушка був одним із ботанів, які там працювали. Їх евакуювали, коли сигнал посилився, але Грушка був єдиним, хто вирішив продовжити дослідження й залишився там. Ось чому в нас є картка доступу та мапа об'єкта. І це все, що в нас є».

Він мовчить деякий час, збираючись із думками.

«Цей об'єкт протягом тривалого часу потерпає від хвиль мутантів. Можливо, вони вже знищили його. Можливо, вони звили собі там гнізда. Хто знає, що з ними робить Маяк. Звісно, він смажить мою бідну стару голову, і я хвилююся за Грушку. Біля КПП його немає й близько, тож боюся, він таки наважився піти до Ока. Треба знищити джерело сигналу та знайти того ботана. Поглянь, бачиш ту будівлю? Це єдиний вхід на територію Ока, який я знаю. Приміщення оточене високим бетонним парканом із колючим дротом, а я перелазити не мастак. Ще питання?»

Ну, ви вже звикли, що детальних інструктажів у Зоні ніхто не проводить. Ви йдете за Твирським без особливих роздумів.

Короткий опис місії

- Проникніть до будівлі.
- Знайдіть шлях крізь об'єкт.
- Знищте Маяк.
- Евакуюйтеся.

Дістаньте коробку місії **D3** «Сталевий гігант». У ній лежать призначені для місії компоненти, потрібні для підготування та гри.

Знайдіть у коробці місії **D1** жетон картки допуску й покладіть його в коробку місії **D3**.

Тепер перейдіть до етапу **6** навігації Зоною в теці кампанії.

Величезна споруда Ока Москви вирізняється на тлі пурпурного неба, надаючи ситуації сюрреалізму. Ви буквально відчуваєте, як повітря вібрує від сигналу УВБ-86. Кілька годин тому він був значно слабшим, але що ближче ви підходите до об'єкта, то сильнішим він здається. Мутанти виють небезпечно близько.

Минув певний час, перш ніж ви усвідомили, що Твирський заговорив.

«Он там, — він указує на дивну кулю, вмонтовану в конструкцію радара. — Це Маяк. Джерело сигналу, що промиває мізки. Святий Грааль недуг і контролю свідомості».

Ви дивитеся на нього з недовірою. Твирський ніколи раніше так не говорив, і навіть його голос здається інакшим. Що з ним сталося?

Ви хочете щось сказати, але Твирський зупиняє вас нетерплячим помахом руки.

«Я знаю це місце. Я вже тут бував, — продовжує він. — Я піду першим і відімкну вхід карткою доступу. А ти залишайся тут і стеж за входом. Не хочу, щоб за мною зайшла якась химера.

Я зв'яжуся з тобою, коли настане час приєднатися до мене».

Змирившись, ви спостерігаєте, як Твирський входить у будівлю і... Ну що ж, почекаємо.

1. Підготування мапи

Знайдіть тайли **36**, **37**, **38**, **39**, **40** і **41**.

Розмістіть тайли **36**, **37**, **38** і **39** навмання у вигляді квадрата, як показано.

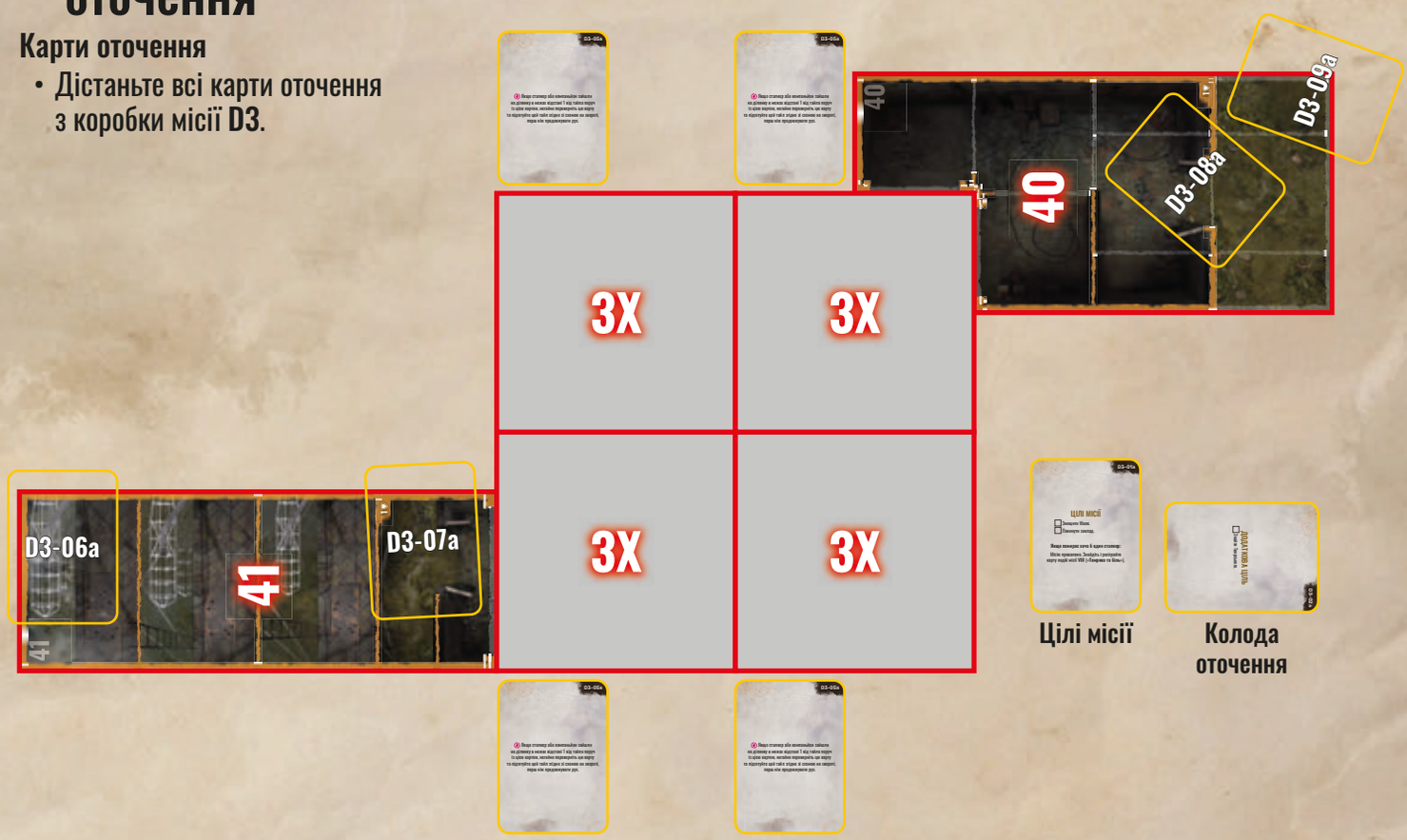
Розмістіть тайли **40** і **41**, як показано.

- Знайдіть карту **D3-01a** («**Цілі місії**»), ознайомтеся з нею й покладіть біля мапи.
- Знайдіть усі 4 карти **D3-05a**, перетасуйте їх і покладіть навмання біля тайлів **36**, **37**, **38** і **39** так, щоб 1 карта відповідала 1 тайлу, як показано.
- Тепер покладіть карти **D3-06a**, **D3-07a**, **D3-08a** та **D3-09a** на мапу, як показано нижче. Це початкові накладні карти.
- З решти карт оточення сформуйте колоду й розмістіть її біля мапи. Ці карти знадобляться під час проходження місії.

2. Підготування оточення

Карти оточення

- Дістаньте всі карти оточення з коробки місії **D3**.



3. Додаткові підготування

Сталкери

- Розмістіть мініатюри сталкерів на стартовій ділянці.

Вороги

- Знайдіть карту ворога «Шурхун» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 1.
- У грі з 3 сталкерами чи більше також розмістіть на карті «Шурхун» 1.
- Знайдіть карту ворога «Зграя плазунів» і покладіть її біля мапи. Покладіть на неї 1.
- Знайдіть 6 фішок тушканів і 5 фішок собак. Це шурхуни. Розмістіть 2 з них на ділянках із позначкою, а 9 — біля мапи.
- Знайдіть фішки плазунів. Розмістіть 2 з них біля мапи.

Здобич

- Дістаньте 3 випадкові жетони здобичі. Сформуйте з них стіс і розмістіть за вказівками на мапі.

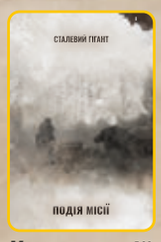
Жетони невідомих ворогів

- Залежно від кількості сталкерів візьміть потрібну кількість жетонів невідомих ворогів і перемішайте їх. Сформуйте 2 стоси по 8 жетонів і розмістіть їх на мапі, як показано.
  - » 1 або 3 сталкери: 4 × X, 4 × ●, 1 × ●●, 4 × ●●, 3 × ●●
  - » 2 або 4 сталкери: 2 × X, 4 × ●, 2 × ●●, 4 × ●●, 4 × ●●

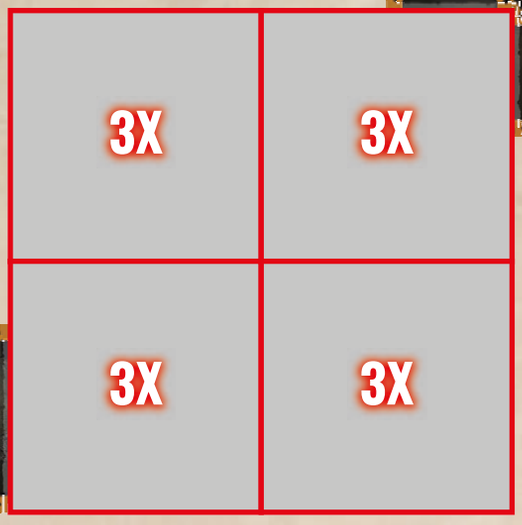
Колода подій

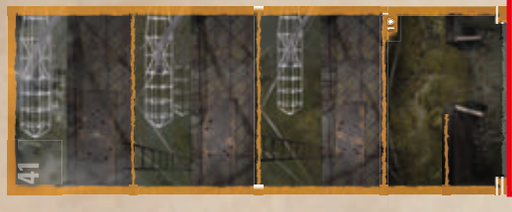
- Дістаньте всі карти подій місії з коробки місії D3.
- Складіть карти подій місії долілиць у нумерованому порядку. Карта подій місії I має бути зверху, а карта XI — знизу. Це ваша колода подій.

Місію підготовано!
Почніть перший раунд.



Колода подій





Сталевий гігант
Епілог А

Ви пробиваєтеся крізь натовпи мутантів, які втратили здатність діяти спільно й тепер розривають один одного. Кілька жахливих хвилин — і ви з полегшенням вітаєте похмуре сонце Зони.

Вам це вдалося. Бачити, як вибухає Маяк, — це само по собі є винагородою. Вам приємно знати, що одна з тих загрозливих сил, які контролювали Зону, більше не існує. Але коли ентузіазм згасає, виникають питання. Де насправді Грушка і що з ним сталося? І що то було з Твирським? Звідки взявся Маяк і хто спричинив увесь цей безлад?

Вас не полишає дивне відчуття тріумфу та водночас тривоги. Щонайгірше, після смерті Твирського ніхто не заплатить вам за ваші зусилля. Однак вам раптово спадає на думку, що тепер, коли сигнал зник, у вас з'явилася величезна територія для пошуку схронів. Можливо, ви зможете компенсувати свій згаяний час.

Нагорода

Маяк знищено:

- Викресліть місію **D3**.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 45. «Городи».
- 46. «Покинутий автобус».

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії **D3**.

Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Сталевий гігант
Епілог В

«Стій, — говорить він, задихаючись. — Зупинись, мені треба... Треба зібратися з думками».

Він безсило опускається на землю, спираючись на стовбур дерева. Ви робите те саме.

«Я починаю чітко бачити ситуацію, — продовжує він. — Той клятий Маяк... Він робив зі мною жахливі речі. Я був там... Не один. Перед тим як зв'язатися з тобою, я побував на тому об'єкті разом із Грушкою. Ми підпадали під дію сигналу сотні разів і... Грушка загинув під час нашої експедиції до Ока Москви. Я повернувся на КПП, і щось змусило мене переглянути всі його документи. Я шукав цінні речі для продажу та не усвідомлював того факту, що тривале перебування під дією УВБ-86 щось зробило зі мною. Що довше я вивчав записи Грушки, то менше був собою, і незабаром... Ну, як би це дивно не звучало, я поступово перетворився на нього».

Він сміється і хитає головою, не вірячи власним словам.

«Це правда, якби дивно не звучало. Я отямився, коли сигнал послабнув, але недостатньо, щоб зрозуміти, що відбувається».

Ви втекли з будівлі до того, як почалося те мутантське пекло, а видовище руйнації Маяка все ще жевріє в пам'яті.

Твирський іде за вами з пістолетом у руці, на його спітнілому обличчі — цілковите сум'яття.

Ви киваєте, бо елементи пазла стають на свої місця. Плутанина щоразу, коли Твирський говорив про Грушку. Ніде жодних ознак Грушки. Зміна почерку в щоденнику Грушки. Ви відчуваєте, що є й інші деталі, які готові стати на свої місця, але перш ніж ви запитуєте, Твирський говорить:

«Ти врятував не лише моє життя, але й мій розум. Я буду тобі вдячний до скону. Ну ж бо, ходімо за мною!»

Ви зробили добру справу. Це не таке поширене досягнення в Зоні. Втомлені, але задоволені, ви йдете слідом за Твирським, який доходить до покрученого дерева й починає ритися в його коренях.

«Ось речі Грушки, — говорить він, викопуючи металеву кришку. — І його гроші теж. Йому вони більше не потрібні, еге ж? Усе тут, поділимо їх між собою».

Серед усіляких наукових документів і колекції пристроїв він знаходить конверт із грошима. Він віддає вам добру половину з них.

Добрий вчинок, який гарно оплачується? Це ще більш рідкісне досягнення.

Раптом вам спадає на думку, що тепер, коли сигнал зник, у вас є величезна територія для пошуку схронів. Тепер ваша перемога здається ще більш видатною.

Нагорода

Маяк знищено, а Твирський винагороджує вас грошима.

- Отримайте 2000 ₸.
- Викресліть місію **D3**.

Тоді наклейте на мапу Зони такі наліпки:

- 45. «Городи».
- 46. «Покинутий автобус».

Покладіть карту сталкера «Твирський» у схрон. Відтепер ви можете вибрати Твирського як сталкера для проходження місій. Цю карту ви знайдете в коробці місії **D3**.

Тоді поверніть усі карти оточення й подій місії (окрім отриманих карт спорядження) у коробку місії **D3**.

Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Місія D1
«Крик про допомогу»

- Поверніть у коробку всі карти подій місії: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: **D1-01**, **D1-02**, **D1-03**, **D1-04**, **D1-05**, **D1-06**, **D1-07**, **D1-08**, **D1-09**, **D1-10**, **D1-11**, **D1-12**, **D1-13**, **D1-14**.
- Поверніть у коробку карту ворога «Шурхун».
- Поверніть у коробку жетони картки доступу, БТР і гармати БТР.
- Якщо у вас є артефакт із жетоном на ньому, скиньте його.
- Кожен сталкер може продати будь-яку кількість карт спорядження за їхню ціну в ₹.
- Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Місія D2
«Зниклий безвісти»

- Поверніть у коробку всі карти подій місії: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: **D2-01**, **D2-02**, **D2-03**, **D2-04**, **D2-05**, **D2-06**, **D2-07**, **D2-08**, **D2-09**, **D2-10**, **D2-11**, **D2-12**.
- Поверніть у коробку карту артефакту «Ядро».
- Поверніть у коробку карту ворога «Зграя плазунів».
- Поверніть у коробку 5 жетонів стіни, 1 жетон вікна, а також і .
- Кожен сталкер може продати будь-яку кількість карт спорядження за їхню ціну в ₹.
- Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Mission D3
«Сталевий гігант»

- Поверніть у коробку всі карти подій місії: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**, **IX**, **X**, **XI**.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: **D3-01**, **D3-02**, **D3-03**, **D3-04**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-06**, **D3-07**, **D3-08**, **D3-09**, **D3-10**, **D3-11**, **D3-12**, **D3-13**, **D3-14**, **D3-14**, **D3-14**.
- Поверніть у коробку місії **D1** жетон картки доступу.
- Кожен сталкер може продати будь-яку кількість карт спорядження за їхню ціну в ₹.
- Поверніть у коробку карту ворога «Твирський».
- Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Прибирання компонентів у коробки місій

Місія С1 «Ризикований бізнес»

- Поверніть у коробку всі карти подій місії: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: **С1-01**, **С1-02**, **С1-03**, **С1-04**, **С1-05**, **С1-06**, **С1-07**, **С1-08**, **С1-09**, **С1-10**, **С1-11**, **С1-12**, **С1-13**, **С1-14**, **С1-15**.
- Поверніть у коробку карти ворогів «Лютий зомбі» та «Найманець-снайпер».
- Поверніть у коробку 6 жетонів .
- Кожен сталкер може продати будь-яку кількість карт спорядження за їхню ціну в ₹.
- Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Місія С2 «День розрахунку»

- Поверніть у коробку всі карти подій місії: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: **С2-01**, **С2-02**, **С2-03**, **С2-04**, **С2-05**, **С2-06**, **С2-07**, **С2-08**, **С2-09**, **С2-10**, **С2-11**, **С2-12**, **С2-13**, **С2-14**, **С2-15**, **С2-16**, **С2-17**, **С2-18**, **С2-19**, **С2-20**, **С2-21**, **С2-22**, **С2-23**, **С2-24**, **С2-25**, **С2-25**, **С2-25**.
- Поверніть у коробку карту артефакту «Насінина».
- Поверніть у коробку карту ворога «Оскаженілий злам».
- Поверніть у коробку 4 жетони центру аномалії та 3 жетони **С2** .
- Кожен сталкер може продати будь-яку кількість карт спорядження за їхню ціну в ₹.
- Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

Місія С3 «Полювання на звіра»

- Поверніть у коробку всі карти подій місії: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**, **IX**, **X**.
- Поверніть у коробку всі карти оточення: **С3-01**, **С3-02**, **С3-03**, **С3-04**, **С3-06**, **С3-07**, **С3-08**, **С3-09**, **С3-10**, **С3-11**, **С3-12**, **С3-12**, **С3-12**, **С3-14**, **С3-15**.
- Поверніть у коробку 2 карти предметів «Поліпшені патрони» / «Бронебійні патрони».
- Поверніть у коробку карту зброї «Прототип X-17».
- Поверніть у коробку карту костюма «Екзоскелет еколога».
- Поверніть у коробку карту ворога «Захисник лікарні».
- Поверніть у коробку карти випадкових подій «Рука допомоги» та «Трагічна звістка».
- Якщо ви провалили місію **С3**, поверніть у коробку карту ворога «Оскаженілий злам». Інакше поверніть її в коробку місії **С2**.
- Якщо ви провалили місію **С3**, поверніть у коробку 4 жетони центру аномалії. Інакше поверніть їх у коробку місії **С2**.
- Кожен сталкер може продати будь-яку кількість карт спорядження за їхню ціну в ₹.
- Відкрийте теку кампанії на с. **6** і приберіть компоненти зі столу за наведеними інструкціями.

222.

Магазин Ікланя

«О, клієнт! — каже Іклань, широко усміхаючись. Кожен другий зуб у нього золотий. — Вірно?»

Ви відповідаєте, що отримали його контакт від Твирського.

«Так, так. Твирський — гарний хлоп. Колись навідувався до мого старого магазину. Ти там був? Затишно там було, еге ж? У всякому разі, Твирський змінився. Він уже не той, але я досі не можу зрозуміти, що з ним не так. Хай там як, перейдімо до справи. Чую тут хороші гроші. Я можу забезпечити тебе вогнепальною іграшкою на твій смак, але... Якщо маєш якісь артефакти на продаж, буду радий на них поглянути.

Візьміть карту контакту C24 «Іклань» і покладіть у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

223.

Звільнення від Маяка

Щури нещадно обійшлися із цим місцем. Усе, що ви бачите, — рвані чи погризені документи та розкидані недоїдені порції їжі. Сморід щурячих екскрементів у спекотному повітрі. Ліжко з брудними простирадлами, яке могло належати Твирському, але після нього там оселилося щось інше. Ви неохоче переступаєте поріг, борючись із нудотним смородом, і за ліжком знаходите кілька мертвих роздутих щурів серед шматків порваних банкнот. Жадібні гризуни, мабуть, з'їли їх забагато. Але гроші не принесли їм щастя.

Але ви можете зібрати трохи грошей. Деякі банкноти, здається, вціліли.

Отримайте 2200 ₹ і покладіть їх у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

«Це з вами ми говорили?» — перепитує вартовий.

«Так, — відповідаєте ви. — Із нори Грушки».

«Добре, — посміхається вартовий. — Заходьте».

Ви проходите до вартівні.

«Сідайте, — говорить солдат. — Будьте як удома».

Він дає вам надщерблену чашку з гарячим чаєм. Ви дякуєте йому кивком і запитуєте, як вони пов'язані з Грушкою.

«Та, власне, ніяк, — кривиться солдат. — Він зв'язався з нами по радіо на загальновідомих частотах. Хотів знати рельєф місцевості. Розпитував про Око Москви, активність мутантів, сигнали і все таке. Казав щось на науковому. Було важко зрозуміти, про що він говорив, але з часом він перетворився на схибленого лунатика. Він бурмотів, як божевільний, ділився якимись заплутаними теоріями змови, читав нам свої паршиві вірші. Ми добре посміялися. Напевно, він збожеволів».

Ви похмуро киваєте головою, посьорбуючи чай.

«Проте ситуація в районі погіршується, — додає солдат. — У вас є на продаж патрони? Ми вже давненько не чули звісток від нашого командування».

Можете продати будь-яку кількість магазинів за 800 ₹ кожен.

Візьміть карту контакту **C23** «Вартовий» і покладіть її у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

217.

Іклань

Іклань — контакт, якого рекомендував Твирський, зник. Смердюча хата, де він нібито жив, порожня, а всередині хиткого столу лежить купа дерев'яних гвинтівок. Дерев'яних? Чи був він справжнім торговцем зброєю?

Однак на стіні висить записка із таким повідомленням:

«Тому, хто завітав сюди у пошуках вогневих засобів. Тут навколо забагато мутантів. Довелося швидко піти. Ось нові координати. Знайди мене там. Іклань».

Швидко? Ну, він же не міг забрати геть усе, еге ж? Треба тут гарненько все роздивитися.

Наклейте на мапу Зони наліпку **42**. «Магазин Ікланя».

Витягніть 4 карти предметів і 1 карту модифікації. Покладіть їх у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

218.

Хімічна лабораторія

Ви підходите до лабораторії та з полегшенням зітхаєте, виявивши, що її за цей час ніхто не пограбував. У Зоні ніколи не знаєш, що буде далі.

Ви показуєте черговому ботану зразок води.

«Боже всіх мертвих! — учений розглядає флакон із забрудненою водою, торкаючись його рукою в гумовій рукавичці. — Там плаває вся таблиця Менделєєва! Плюс кілька елементів, про які ніхто не чув. Одна крапля може знищити ціле місто, я в цьому впевнений».

У його голосі є нотки захвату. Чому? Ви ніколи не зрозумієте, що в головах науковців.

«Я проведу кілька тестів. Якщо це новий токсин, я хочу дізнатися про нього першим, — говорить ботан. — Дайте мені координати місця, де ви його знайшли. Я компенсую ваші старання».

Витягніть 2 випадкові артефакти. Виберіть один і покладіть у схрон. Інший скиньте.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

219.

Бункер Грушки

Якщо місія **D3** «Сталевий гігант» викреслена, див. параграф **223**. Інакше продовжте читати.

Дорога до бункера здається нескінченною, особливо коли Маяк починає тиснути на вас. Він наче потужніший, ніж до цього, і ви не можете позбутися відчуття, що він почав на вас діяти раніше, ніж минулого разу. У вас болить голова, а очі сльозяться. Кожен наступний крок вимагає більших зусиль, і ви не вірите, що зможете наблизитися достатньо, щоб побачити бункер, не кажучи вже про те, щоб дійти до нього.

Виберіть інше місце.

220.

Городи

Ви дивитеся на невеличкі городи, покинуті багато років тому й поросли бур'яном. Ними пробігся натовп мутантів, які, на щастя, вже пішли. Легко уявити стареньких, які відпочивали тут і доглядали свою скромну городину в добрі часи до Зони. Тепер ці городи — ідеальне місце для схронів. Але досить спогадів — вам треба зайнятися пошуками.

З лопатою в руці ви починаєте пошук — і так! Щасливчик! У заростях старого ревеню є бочка!

Витягніть 1 карту костюма рівня III й покладіть її у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

221.

Покинутий автобус

Ви раніше вже чули про іржавий автобус без вікон. Про нього ходило багато історій; усі різні, але в більшості з них була згадка про схрон під водійським сидінням.

Тепер, після знищення Ока Москви, у вас є один-єдиний шанс потрапити сюди.

Кілька потужних ривків — і сидіння знімається. Під ним — ящик з інструментами і... Сюрприз!

Візьміть 2 карти предметів «Військова аптечка» та 1 карту предмета «Протирадіаційні пігулки». Покладіть їх у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

виникають, стосуються спонтанної імплозії аномалії або інших «природних» явищ.

Будучи неподалік, ви вирішили дослідити руїни, але нічого не знайшли. Неначе саме пекло поглинуло будівлю.

Лише біля покинутого барака на березі озера ви виявляєте недавно встановлений надгробок, прикрашений дикими квітами.

Витягніть 2 випадкові карти контактів (крім контрактів) із теки кампанії й вашого схрону. Приберіть їх із гри.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

209.

Горілка й таємниці

Якщо у вас є наліпка досягнення «Злам утік», див. параграф **200**.

Якщо на наліпці досягнення «Криваві гроші» позначений пункт 6, ви ще не зустрілися зі зламом. Виберіть інше місце.

Вам слід дещо знати про горілку й таємниці: вони абсолютно не поєднуються. Коли перша потрапляє всередину, другі виходять назовні. Хіба не пам'ятаєте? Що ж, ви зайшли до бару «100 рентген», щоб випити пивка. Коротко кажучи, ще до опівночі історії про лікарняні підвали почали литися з ваших вуст у вуха навколишніх.

Зрештою два чоловіки — ботани — підійшли до вас із пропозицією. Все, що вам потрібно зробити, — це дозволити зламу втекти під час вашого полювання, сказали вони. Налякайте його, вирвіть із рук Валентини й дайте йому вільно блукати Зоною. Екологи хочуть спостерігати за цією істотою та пропонують новий прототип екзоскелета в обмін на надання їм такої можливості. Ну, що скажете? Ще одну таку пропозицію ви навряд чи отримаєте найближчим часом.

Позначте пункт 6 на наліпці досягнення «Криваві гроші».

Поверніться до теки кампанії.

210.

Підрядчики лікарні

У роботи на єдину лікарню Зони є певні переваги, і Валентина хоче пересвідчитися, що ви ними скористаєтеся. Вона надсилає вам контактні дані двох своїх зовнішніх підрядчиків. Ви вже знаєте дещо про Костоправа, досвідченого бойового медика, який врятував так багато дуп, що заробив собі пожиттєву випивку в барі «100 рентген». Про іншого — на прізвисько Фармацевт — ви ніколи не чули. І не дивно, адже ви раніше не потребували оптових кількостей хімікатів і ліків. Але в нього є ціла палітра інших товарів на продаж за гарними цінами.

Візьміть карти контактів **C21** «Фармацевт» і **C22** «Костоправ». Покладіть їх у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

211.

Оскільки питання зі зламом вирішене, на краще чи на гірше, було би ввічливо сповістити доньку про долю її батька. Або ж, якщо вам ніяково з приводу зробленого, легше просто промовчати та забути про її існування.

Виберіть одне:

- Повідомити, що злам загинув (лише якщо маєте наліпку досягнення «Злама вбито»): див. параграф **205**.
- Повідомити, що злама захопила Валентина (лише якщо маєте наліпку досягнення «Злама спіймано»): див. параграф **206**.
- Повідомити, що злам утік (лише якщо маєте наліпку досягнення «Злам утік»): див. параграф **207**.
- Повідомити, що не знаєте, що сталося зі зламом, і що ви кинули цю справу — викресліть це місце. Поверніться до теки кампанії.

212.

Є докази, що мутант-злам колись, не так давно, був старим чоловіком, який жив неподалік.

Поверніться до путівника по місіях.

213.

Ви знайшли дещо у підвалі лікарні. Навряд чи це етично, м'яко кажучи. Валентина все послідовно пояснює… з погляду логіки. Але чи дійсно ви в це вірите? Чи довіряєте ви тому, хто дає такі відповіді?

Поверніться до путівника по місіях.

214.

Минулого разу, коли ви зіткнулися зі зламом, він був тяжко поранений. Є шанс, що мутант досі не оговтався або принаймні тепер має причину вас боятися.

Тепер перейдіть до етапу 6 навігації Зоною в теці кампанії.

215.

Схрон Грушки

Він тут. Координати були правильними.

Ви трохи розгрібаєте землю і виявляєте кришку зношеного військового ящика з простим замком, який ламається з гучним металевим тріском. Ящик відкривається зі скрипом, і ви бачите купу якихось ботанських паперів, мап, діаграм, колекцію лічильників Гейгера та якісь ще абсолютно незрозумілі вам пристрої.

І… ось воно! Перебираючи цю купу, ви натрапляєте на конверт, набитий грошима. Схоже, що він чекав саме на вас. Та годі вам, хіба Грушка виявить, що ви його забрали? Ми живемо в жорстокому світі.

Отримайте будь-яку суму ₸ не більше 6000 ₸ і покладіть її у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

216.

Військова база

Ви наближаєтеся до вказаних координат і бачите блокпост та паркан із колючим дротом. Ви махаєте білим носовичком (у кожного сталкера має бути такий, хіба ні?) і з полегшенням зітхаєте, коли вартові опускають зброю і пропускають вас.

За кілька хвилин ви вже всередині.

у вас, хіба можна дозволити йому валятися на дні рюкзака? Ви вирішуєте погратися в поштаря й надіслати цей символ батьківської любові із Зони його адресатові в Чернігові. На щастя, ви знаєте непоганого контрабандиста — старого-доброго Землекопа, якому можна довірити свою благородну справу. А ось чого ви не очікували, так це відповіді, яка надійшла на ваш КПК.

«Ви добра душа, сталкере. Будь ласка, напишіть мені, якщо дізнаєтеся більше про долю мого батька.

Я не можу передати словами, наскільки це важливо для мене, але можу щедро вам віддячити. Бережіть себе!»

«Вдячна дочка», як вона підписала своє повідомлення, напевно, має під рукою потужну радіостанцію. І чималу мережу знайомств — ви впевнені, що не вказали на тій посилці жодних контактних даних...

Отримайте 1000 ₹ і покладіть у схрон.

Позначте пункт 1 на наліпці досягнення «Криваві гроші».

Якщо на наліпці досягнення «Криваві гроші» позначений пункт 2, див. параграф **204**.

Поверніться до теки кампанії.

204.

Мій любий монстр

Якщо місія **С3** уже викреслена, див. параграф **211**.

Якщо на наліпці досягнення «Криваві гроші» позначений пункт 5, ви ще не зіткнулися зі зламом. Виберіть інше місце.

Інакше:

Чи можливо знайти слова, щоб передати комусь, що їхній зниклий батько, ймовірно, став жертвою жахливого експерименту, який стер усе людське в ньому й залишив тільки зарослу, мутовану оболонку, яка тепер коротає свої дні, вбиваючи невинних людей? Може, існує який-небудь належний етикет листування для таких випадків? Ви вирішуєте бути максимально відвертим. Відповідь дочки була неочікувано швидкою.

«Убийте його! Заради Бога, будь-якого бога! Для мого і вашого власного блага — мені все одно, що змусить вас це зробити. Позбавте страждань те, що залишилося від мого батька, і ви про це не пошкодуєте».

Позначте пункт 5 на наліпці досягнення «Криваві гроші».

Поверніться до теки кампанії.

205.

Кінець стражданням

Ваше повідомлення знову коротке. «З ним покінчено», — пишете ви на своєму КПК, задумуючись на мить, чи варто додати якусь стандартну фразу на кшталт «Співчуваю вашій утраті», будучи де-факто вбивцею її батька... Ви натискаєте кнопку «Надіслати».

«Дякую, — відповідає вона. — Ви все зробили правильно».

Ви не впевнені, написала вона друге речення вам чи самій собі.

Через кілька днів до вас підходить знайоме обличчя. Це один із бігунів Землекопа з посилкою для вас. Пряма доставка в межах Зони дорога, але гвинтівка, яку ви знаходите в коробці, ще дорожча. Ким би не була його донька, вона точно знайшла собі краще життя за межами Зони, ніж могла б мати в халупі на березі радіоактивного озера.

Візьміть із коробки місії **С3** карту зброї «Прототип X-17» і покладіть її у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

206.

Немає спокою грішникам

Ви повідомляєте доньці злама про його щойно вирішену долю та його відновлений статус одного зі «щурів» Валентини. Звісно ж, ви не згадуєте про свою участь у цьому. Ви ж хочете отримати платню, правда?

«Зрозуміло», — відповідає вона.

«Дякую, що повідомили. Далі я вже розберуся».

На перший погляд її відповідь видається стриманою та спокійною. Але на одну мить екран вашого КПК, здається, спалахує живим вогнем. Ви трясете головою, й видіння зникає. Ви знаєте, що це абсурдно, але тепер справді сподіваєтеся, що вона ніколи не дізнається, що саме ви віддали наказ захопити мутанта.

Отримати винагороду як від дочки злама, так і від його ката... Ви добре заробили на цьому, чи не так? А як щодо вашої совісті тепер, сталкере?

Отримайте 5000 ₹ і покладіть у схрон.

Викресліть це місце.

Наклейте на мапу Зони наліпку 47. «Помста. Подавати гарячою».

Поверніться до теки кампанії.

207.

Невизначена доля

Вам важко уявити, як донька злама відреагує на новину про його втечу. Так, саме вона попросила вас убити його і зробила це з дивовижною рішучістю. Але це лише означає, що вона звикла віддавати накази. А як щодо рішень, які їм передують? Ну, є деякі, що завжди крають вам серце.

«Ця істота — не мій батько, — відповідає вона, вочевидь, знову незворушно. — Дякую вам за спробу. Знак моєї вдячності ви отримаєте дуже скоро».

Проте пізніше тієї ж ночі ви отримуєте ще одне повідомлення.

«Як думаєте, чи страждає він?»

Ви відкладаєте свій КПК. Вам нічого сказати.

Витягніть 1 випадкову карту зброї рівня III та покладіть її у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

208.

Помста. Подавати гарячою

Усі канали зв'язку Зони гудуть однією й тією ж новиною: лікарня згоріла дощенту разом із персоналом і пацієнтами. Зазвичай уже почали б висувати припущення і звинувачення, але загальновідомо, що всі фракції в Зоні користувалися послугами цього закладу. Єдині теорії, що

Додаток

200.

Коли ви входите до бару «100 рентген», до вас підходять два зацікавлені ботани.

Якщо у вас є наліпка досягнення «Науковий асистент»:

«Ви вкотре допомогли нам, сталкере! А який незвичайний екземпляр ви відпустили, щоб ми могли за ним спостерігати! Ви не повірите, в який дивовижний спосіб цей мутант пристосовується до нового середовища... Та дозвольте нам висловити свою вдячність як належить».

Дістаньте з коробки місії **С3** карту костюма «Екзоскелет еколога» й покладіть її у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

Інакше:

Вони зауважили, що ви «відпустили» злама на волю. Екологи радіють можливості спостерігати за цим унікальним індивідом у природному середовищі та хотіли б віддячити вам унікальною пропозицією: абсолютно новим прототипом екзоскелета за надзвичайно низькою ціною, якщо ви забажаєте купити його зараз.

«Знаєте, це майже, як пожертва. Пожертва на подальші дослідження та майбутні результати».

Дістаньте з коробки місії **С3** карту костюма «Екзоскелет еколога». Ви можете скинути купони та карти спорядження загальною вартістю 10 000 ₹, щоб покласти цю карту в схрон. Якщо ви вирішили не робити цього, додайте її в колоду костюмів.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

201.

Схрон Гієни

Одного разу Гієна вже приводив вас сюди: до непомітного старого мисливського сховку з напівгнилою драбиною, на яку ніхто б не ризикнув залізти, якщо б не знав, на які сходи можна ставати... Ви залазите нагору. Звісно ж, ваші гроші десь в іншому схроні, але знайдені запаси мають трохи підсолодити це гірке розчарування.

Візьміть 5 карт предметів «Їжа» та 1 магазин кожного типу й покладіть у схрон.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

202.

Мобільна лабораторія

Як завжди, ви заходите до дослідницького табору з неоднозначними почуттями. Ви ніколи не могли визначитися щодо цих ботанів. З одного боку, вони воліють говорити, перш ніж стріляти, на відміну від інших мешканців Зони. І вони пам'ятають, що приймати ванну треба частіше, ніж раз на місяць. З іншого боку, всі найгірші жахи, які ви бачили в Зоні, були або створені ботанами, або ж були предметами їхнього захоплення.

«Ось пакуночок для пані Валентини, — говорить начальник табору, передаючи вам акуратно запаковану посилку. Від нього пахне хлором і цигарками. — Емм... Хочу поцікавитися: наскільки давні ці опіки на ваших руках? Ми досліджуємо можливі регенеративні властивості слини кровососів і...»

«Відвали», — гарчите ви, вириваючи пакунок із його рук. Так, ці ботани не такі вже й погані.

Ви отримали пакунок за дорученням Валентини.

Викресліть це місце.

Поверніться до теки кампанії.

203.

Невідправлений лист

Якщо на наліпці досягнення «Криваві гроші» позначені пункти 1 і 2, див. параграф **204**.

Якщо на наліпці досягнення «Криваві гроші» позначений пункт 1, ви не дізналися нічого нового. Виберіть інше місце.

Ви навіть не знали, навіщо взяли той невідправлений лист старого. Але тепер, коли він уже